対戦プレイに役立つ必勝法を伝授

全キャラクタ対応

餓狼伝説™

宿命の闘い

攻略ガイドブック



対戦での闘いの極意はこれだ
基本技から応用技まで紹介!!
初心者も上級者もこれ一冊で
エキスパートになってしまう
今までなかった究極バイブル

餓狼伝説™ 攻略ガイドブック

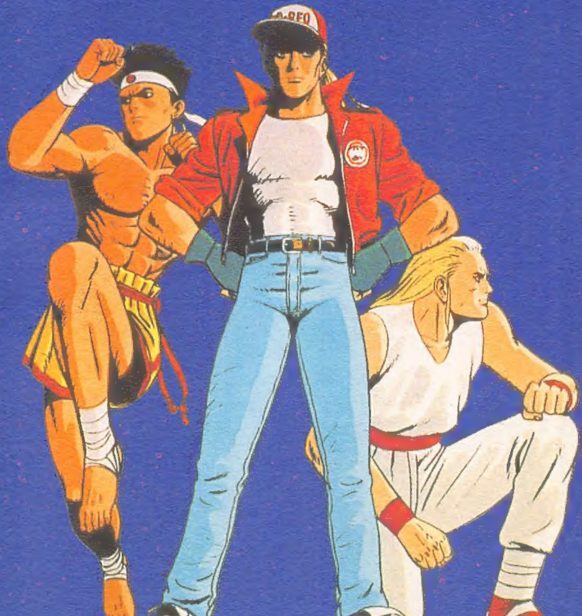
宿命の闘い

CONTENTS

本書の使い方

NEO·GEOから移植された、『餓狼伝説』のメガドライブ版における対戦のための必勝ガイドブック。それが本書である。基本的操作からウルテクまでゲームシステムを理解する基礎編。各キャラクタの特徴を分析し使いこなす手がかりを得る研究編。主人公の3人をメインに全キャラクタの対戦を伝授する攻略編。以上の3部構成となっている。基礎編・研究編はプレイの前に攻略編は実際にプレイをしながら該当ページを読むことをお薦めする。もちろん一番難しいと思われる2P対戦を扱っているので、対CPU戦にも十分役立つ攻略内容になっている。

サウスタウンで、「キングオブファイターズ」と呼ばれる異種格闘技の世界大会が開かれた。主催者はギース・ハワード。サウスタウンを支配する男。そして、10年前に、テリーとアンディの父親ジェフ・ボガードを自分の保身のために暗殺した男。テリーはマーシャルアーツに独自の喧嘩殺法を身につけ、アンディは、日本で骨法を会得し、父の仇を討つために戻ってきた。世界最強を目指す東丈やジェフの師匠タン・フー・ルーらも加わり物語は意外な方向に…。

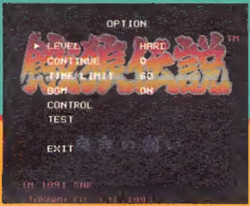


基本操作&ウルテク基礎編

『餓狼伝説』は3つのボタンを使って操作する。その基本操作による攻撃の違いを解説。背景に手前と奥があり状況に応じて移動するライン移動の方法。また対戦で使用できない設定のギースを使えるようにしてしまうウルテク。などなど基本とはいえ『餓狼伝説』をより深くわかる基本であり基礎について簡単に紹介する。

各コマンドは、プレイヤーのキャラクタが画面の左に位置し、右を向いている状態でのものです。また、基本操作のボタンについては、すべて初期設定の状態で説明しています。各ボタンおよび各種設定は、オプション画面で、各自の好みに応じて変更が可能です。初期設定を変更された場合は、該当する操作部分を置き換えてお読みください。





基本操作

2Pの本格的攻略に入る前に基本の操作方法だ。なお設定はオプションで変えることもできる。

『餓狼伝説』の操作は、パッドのABCボタンすべてを使用する。基本的にすべてのキャラクタにおいて各ボタンの役割は同じようになっている。まずはこのボタンの操作に慣れるところから『餓狼伝説』の攻略は始まっているのだ。なお、方向ボタンは、左右の移動以外にジャンプやしゃがむときにも使用する。

パンチ　A

方向ボタンに一番近い位置にあるAボタンを押すと使用しているキャラクタがパンチをする。相手との距離に応じて3種類の攻撃を出す。しゃがんで出すと下段攻撃になる。わりとリーチが短い。



◁接近戦で威力を発揮するパンチ。上からの攻撃にも使える

キック　B

3つの真ん中にあるBボタンを押すと自分のキャラクタがキックをする。これもパンチと同じように相手との間合いによって3種類のキックがある。パンチよりリーチが長い。



◁意外とリーチが長く、攻撃範囲も広いため使用頻度が高い

投げ　C+←→

一番右にあるCボタンは、方向ボタンの左右と組み合わせて相手を投げる時に使う。ただし、近くに敵がいないと投げられない。各キャラクタによって投げられる距離の設定が異なる。



◁通常攻撃で、もっとも敵にダメージを与えることができる

防御　←

対戦相手がパンチやキックなどで攻撃してきた時に相手と逆に方向ボタンを押すと防御する。右の写真の場合左を押すと防御になる。しかし、すべての攻撃のダメージを受けないわけではない。

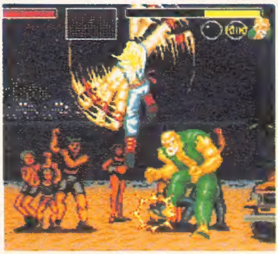


◁この防御をうまく使えなければキミに勝利はない

各ボタンの組み合わせでできる特殊な操作方法を説明する。ただし、必殺技に関してここでは、大まかな説明にとどめる。具体的な出しかたは、それぞれのキャラクタを紹介している研究編のほうを参照してほしい。

必殺技(コマンド)

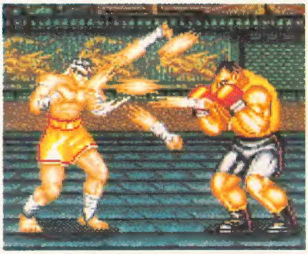
各キャラクタには、前ページで紹介した通常攻撃の他に必殺技がある。そのほとんどが方向ボタンをある一定の方向に順番に押し、最後にABCのどれかを押すと出るようになっている。操作方法は秘密だが、メガドライブ版にはオリジナルの必殺技が追加されている。



◘華麗なるアンディの必殺技、昇龍弾。いつでも出せるようにして、使いこなそう

必殺技(連打)

方向ボタンと組み合わせて出すコマンド系の必殺技と異なり、ボタンを連打していると必殺技が出るというもの。ただこれは、東丈の爆裂拳のAボタン連打だけで、他のキャラクタには、連打で出る技はない。パンチをしている間にためておくことができる。



◘東の必殺技。Aボタンの連打で出すことができる

ライン移動

画面の左右を移動するだけでなく、手前と奥を移動することもできる。これをライン移動という。

相手が別のラインにいる時に、方向ボタンの上を押すと相手のいるラインに移動し、攻撃ボタン（AかBボタン）を押すと相手に向かって攻撃しながらライン移動する。これはNEO･GEO版と同じ機能だ。さらにメガドライブ版では、『餓狼伝説2』と同じように自分からライン移動ができるようになった。

相手と同じラインにいる時には、方向ボタンの上とCボタンを同時に押すと別のラインへ移動できる。攻撃を避けたい時などに使えるだろう。



◘メガドライブ版で、新たに手前と奥のライン移動が自由にできるようになった



◘ライン移動の途中。相手を追い込む時や、危なくなった時に有効に使えるコマンドだ



ウルテク

攻略に役立つウルテクを紹介しよう。これでギースを対戦で使うこともできるようになる。

2P対戦をよりバリエーションのあるものにするために対戦でギースを使えるようにするコマンドを紹介しよう。これで、すべてのキャラクタを使うことができるようになる。また、2P対戦の練習のためにも対COM戦で、対戦相手を自由に選べれば、何かと便利である。そのコマンドも紹介しよう。これで苦手なキャラクタのコンピュータと何度も闘って攻略してしまおう。

ギースを使う

VSゲームで方向ボタンの上下を押してもギースの顔が出てこない。つまり普通、2P対戦では、ギースを使えないようになっている。

しかし、VSゲームを選ぶ時に、方向ボタンの左を押したままでスタートボタンを押すと、押していたほうのパッドでギースが選べるようになる。

左+スタートボタン



◆敵として闘った時と自分が操作した時の強さの比較をしてみるのもいい

対COMの相手を選ぶ

普通のVSゲームのコンピュータ対戦（1P VS COM）で、ゲームを始めるとコンピュータ側の相手は自動的に選択されてしまう。

そこで、2PのパッドのCボタンを押しながらコンピュータ戦を選んでスタートすると2Pのパッドの上下で対戦者を選べるようになる。

2PパッドのC+スタート



◆ちなみにコンピュータ同士のCOM VS COMでもできる技である

真のエンディング

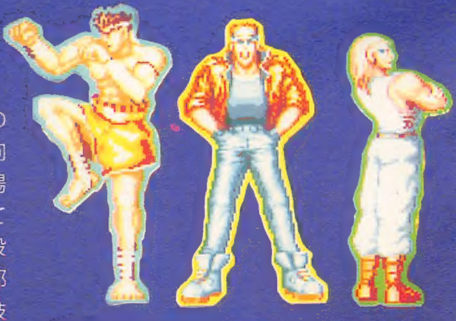
ゲームをクリアするとエンディングが流れる。しかし、ゲームレベルがノーマルかハードで、一度もコンティニューを使わずにクリアしないと真のエンディングは見られない。



◆コンティニューをすると真のエンディングを見ることができなくなってしまう

全キャラクタ特徴&必殺技研究編

9人のキャラクタについて、それぞれに独特な必殺技とそのコマンドを紹介しながら、特性について研究する。自分の使うキャラクタを見つける参考にしたり、対戦相手の攻撃パターンを調べるのに使ってもいい。また、NEO・GEOからメガドライブ版への移植の段階で新しく追加された隠し技についても簡単ながら特徴と利用法を紹介した。



各必殺技のコマンドは、プレイヤーのキャラクタが、画面左に位置し、右を向いている状態でのものです。逆向きの場合は、方向ボタンの左右を逆に入力してください。オプション画面でボタンの設定を変更された場合は、該当する操作部分を置き換えてお読みください。必殺技はスペシャルをオフにすると出ません。



テリー・ボガード

10年前にサウスタウンの支配をもくろむギースに殺されたジェフ・ボガードの息子。

必殺技が出しやすく、パワーウェーブからバーンナックルへと流れるようなスキのない攻撃ができる。接近戦はもとより、離れた間合いの闘いにおいてもかなり有利で、一番使い勝手のいいキャラクタといえるだろう。

テリー独自の連続攻撃

テリーの有効な攻撃パターンを紹介しよう。相手の懐に飛び込んでジャンプキックを深めに当て、着地した瞬間にバックジャンプをしながらキックを出す。バックジャンプのタイミングが合っていれば2発連続でダメージを与えられる。また、たとえ最初のキックが防御されても、相手が攻撃をしかけようとしていれば、2発目が当たる。特にCOM戦で有効。



⇦飛び込んで攻撃する場合は、この方法をうまく使えば、相手は反撃しづらい

必殺技　近距離から遠距離までカバーするバランスのとれた技

バーンナックル　↓↙←A



⇦離れた間合いを一気につめたい時や、ダウンした相手の起き上がりなどに出せば、次の攻撃へ移りやすくなる

パワーウェーブ　↓↘→A



⇦相手に接近されたくないときに非常に有効。他にダウンした相手の起き上がりに当てるなどの使い方ができる

ライジングタックル　↓↑A



⇦起き上がりにジャンプキックなどで攻撃されそうな時に、この技で迎撃する。しかし、それ以外では使用頻度は低い

クラックシュート　↓↙←↖B



⇦対戦中、最も使用されるのがこの技。相手に返されにくく、威力もあるので、いつでも出せるように準備しておこう



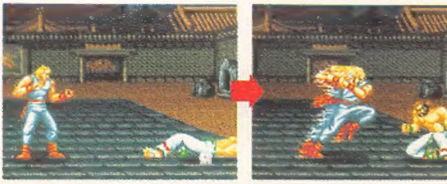
アンディ・ボガード

テリーの弟である。同じく父の仇ギースを倒すべく、骨法を体得しサウスタウンに戻ってきた。

技の型、戦術はいたって独創的で技一つ一つにアンディの性格、俊敏な様子がうかがえる。4つの必殺技すべてが動きが大きく、派手である。キャラクタの性格としてはかなり攻撃的で、積極果敢に闘うキャラクタといえる。

隙を与えず一気に倒せ

最大の特徴は何といっても素早い動きにある。よって斬影拳などを中心とした必殺技を絡めつつ、相手に攻撃の隙を与えないように押していく闘いをしよう。ちなみにCPU戦では敵の起き上がりに斬影拳を当てダウンさせる、そしてまた斬影拳を当てる、というハメ技が使える。



◯斬影拳でダウンしたところに、また斬影拳で、相手の起き上がりを攻める

必殺技　かなりスピーディで攻撃的な性格の技を持つ

斬影拳　↙→A



◯アンディの得意とする必殺技で、瞬時に相手に接近することができる。また、相手のジャンプ攻撃の迎撃用として使える

空破弾　↙↗B



◯相手の背後に回り込む時や、相手のジャンプ攻撃の迎撃用として使えるが、この技よりも昇龍弾のほうがいいだろう

飛翔拳　↓↙←A



◯威圧するのに効果的。ジャンプでよけにくく、少しでもタイミングがずれると空破弾で攻撃されてしまう

昇龍弾　↓↘→↗A



◯この技は縦に長く、接近した状態から連発すれば、相手がジャンプ攻撃できなくなり、追いつめることができる



東丈

異種格闘技戦で世界を征しようとする日本人ファイター。タイの国技ムエタイを体得している。

3人の主人公の中では、そんなに目だった存在ではないが、確実に敵を撃退していく戦法を持っている。また個々の技のキレ味も鋭く、必殺技のハリケーンアッパーとタイガーキックのコンビネーションによる連続攻撃はまさに驚異である。

特徴的2種の攻撃パターン

東の得意とする特徴的な闘いかたは2つある。ハリケーンアッパーで相手を誘い出して、飛んできたところをタイガーキックで迎撃する方法とジャンプの着地を狙って、スライディングキックを当てる方法である。特にスライディングキックは、一度当たると連続でダメージを与えられる場合が多い。この2つの方法をうまく使い分けて闘おう。



◆3人の主人公の中で、しゃがみキックが唯一、スライディングキックになるので使用頻度が高い

必殺技　見た目が派手なぶん隙が出てしまいやすい欠点がある

ハリケーンアッパー　←↙↓↘→A



◆この技がもっとも対戦で威力を発揮するだろう。上昇中は、ほとんど返されることがなく、下降中も攻撃できる

スラッシュキック　↙↗B



◆接近手段としても使えるが、相手がダウンして、起き上がりに反撃をしようとしている瞬間に出すと効果的だろう

爆裂拳　A連打



◆ダウンした相手の起き上がりに当てたり、ジャンプ攻撃の迎撃用として使え、威力もあるが、出すのに若干時間がかかる

タイガーキック　↓↘→↗B



◆ハリケーンアッパーの後の接近手段などに使用する。また、一番威力のある必殺技なので多用すべきだ



リチャード・マイヤ

世界一の格闘家を目指すだけでなく、足技であるカポエラを世界に広めるために闘っている。

このキャラクタに関しては、かなり好き嫌いがはっきり分かれるであろう。パンチ系の技を一切持たず、足技しか出さないからである。他のキャラクタを使った後では、かなり違和感を感じるのではなかろうか。

隙をついて投げにいけ

基本的な闘いかたとしては、まず相手のジャンプ攻撃にすぐに対応できるように、いつでもハンドスタンドキックを出せるよう準備しておくこと。また、投げの間合いが広いので、意外と離れた位置からでも相手を投げることができる。足払いにいくと見せかけて、相手がガードをしている隙に投げてしまおう。



◆投げの間合いも広く、相手を追いつめたらぜひ狙っていこう

必殺技　威力は強力なのだが反撃されやすい一面を持つ技

パトリオットローリングアタック　↓↘→B



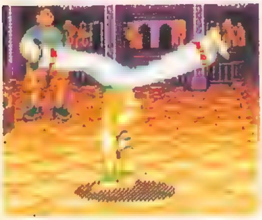
◆通常攻撃は、相手に返されやすいので、この技をうまく使って攻めよう

スパイダーキック　↑↓B



◆接近戦で相手のパンチ攻撃などに、カウンター気味に突然出すのがいい

ハンドスタンドキック　↓↙←B



◆主にジャンプ攻撃の迎撃用として使う。大きな敵に対しては、ダウン後にガードさせよう

隠し技　バクテン

相手に攻撃され、追いつめられそうな時に、素早く間合いをあける技。



◆反撃されそうな時に使えば瞬時に逃げることができる



ダック・キング

過去にテリーと闘い敗れたことがある。再度、テリーと闘って雪辱をはらそうとしている。

テリーと同じマーシャルアーツの使い手だが、まったく別タイプのキャラクタである。身軽な動きを利用しながら、荒技で敵を翻弄する闘いができる。

投げは、バックドロップを使う。必殺技のパターンが少ないのが欠点。

闘いが単調になりやすい

ダックは、身軽な体を利用して攻撃をしかけることのできるキャラクタである。ダックの必殺技のうち2つの必殺技は、どちらも相手に飛び込んで体当たりするタイプのものである。残りのスクリューアタックは、使用頻度の低い技であるため、どうしても闘いが単調になってしまいがちである。気をつけよう。



接近して出せば、相手はほとんどガードするしかない

必殺技　短いコマンドで素早く出せ、しかも返されにくい

ヘッドスピンアタック　←→A



主に相手に接近するために使う。他に迎撃や、相手の技が出る直前に出す

キャノンボールアタック　↓↘→↗B



相手の頭上や背後を狙って攻撃するときに使ったり、回避手段としても使える

隠し技　スクリューアタック

この技の特徴は、テリーのライジングタックルに似ていて、主に相手がジャンプ攻撃をしかけてきた時の返し技として使う。

他に相手のライン移動による攻撃の返し技としても使用する。



相手のジャンプ攻撃の迎撃用として主に使う

※「隠し技」のコマンドは未発表なので掲載してありません。



タン・フー・ルー

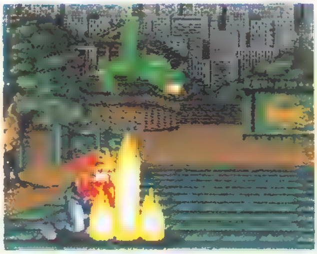
中国拳法の太極拳の使い手。その昔、テリーとアンディの父ジェフに太極拳を伝授した。

必殺技には、一気に相手を攻めたてるといった強力なものがない。しかし、通常の攻撃の威力が大きく、特に一定のダメージを受けて巨大化した時は強い。巨大化から通常の体に戻るまでが勝負である。豪快な勝ちかたができるキャラクタ。

持久戦に強いキャラクタ

他のキャラクタに比べ動きが大味なせいか、接近戦にはあまり強くない。相手との距離は、中間の位置で闘おう。

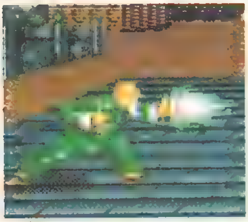
巨大化してからは、旋風脚などでプレッシャーをかけ、その後、旋風拳を出すなどして、相手に動きを読まれないようにしよう。持久戦に持ち込む覚悟で挑め。



◀相手の必殺技の出る寸前にタイミングよく出そう

必殺技　巨大化前と後それぞれに違った技を持っている

気孔拳　↓↘→A



◀攻撃の威力もあるが、接近され防御に回りそうな時などに、間合いを開ける手段として使うこともできる

大車輪脚　↓↙←↖B



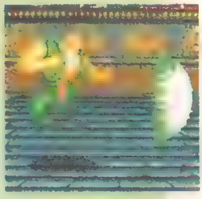
◀この技の上昇中は、とても強く、ほとんどのジャンプキックを打ち負かすことができる。もっとも多用する技である

隠し技　旋風拳 旋風脚

旋風拳、旋風脚ともかなり相手を威圧するのに効果のある技だ。この必殺技のベストな使用方法は、相手にかなり近づいた状態で、旋風脚などを出し反撃をしかけてきたところに、旋風拳を当てるという作戦だ。



▲格闘中、もっとも多用する必殺技である



▲相手を追いつめた時に使う

※「隠し技」のコマンドは未発表なので掲載してありません。



マイケル・マックス

過去に全米ヘビー級チャンピオンの座を目指していた。パンチに磨きをかけてこの大会に参加。

全キャラクタ中一番パンチ力がある。ボクサーなのでキック系の技は使えないが、それを補うのに十分すぎるほど、パンチに破壊力がある。

また、ボンバースローという名前の投げ技を使えば、3発でほとんどの敵をダウンさせることができるだろう。非常に攻撃的な戦法で闘えるキャラクタである。

相手を端に追いつめろ

マイケルは、パンチ力は最強だが、足元への攻撃に弱い。近づかれないように注意して、相手を端に追いつめよう。後は、相手の動きをよく見ながらパンチを打てばいい。また、トルネードアッパーを連発して、飛び込んできたところを迎撃するのもいいだろう。



⬆最も破壊力のある技で、一度ガードさせてから使うのが効果的

必殺技　技の種類が少なく複合技で使いたいところである

トルネードアッパー　↙↓↘→A



⬅この必殺技は、直接狙って出すよりも、連発してガードさせた後に、接近するための手段として使うのがいい

ガストストレートパンチ　←→A



⬅トルネードアッパーの後、すぐに出せばより効果的である。技がはやく連発しやすいので、一気に攻めるのにいい

隠し技　フットワーク

マイケルは足元への攻撃に非常に弱い。時に素早い動きで攻撃を仕掛けてくるか、アンディなどには天敵ともいえる。しかし、相手が足払いで攻めてきた時に、うまくフットワークを使えればかわすことができる。逆に急接近する時にも使える。



⬆瞬時に接近して攻撃する時に使う



⬆危なくなったら逃げる



ライデン

ギースの手下。以前はプロレスラーだったが、相棒の裏切りにより人間不信に陥っている。

プロレスで鍛え上げた体、そして格闘技術は今なお健在である。その巨漢から繰り出される技の数々はとても強力である。特に投げは最高のダメージを与える。しかも防御力も高く、口から吐き出す毒霧は、対空攻撃に威力を発揮する。

ロケットアタックを使え

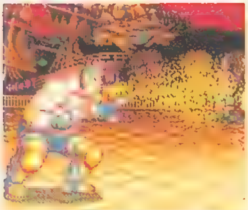
ライデンは、ロケットアタックを使い分けるのが大切だ。離れた間合いから突然出せば、ガードはされても返されることはない。近距離の場合は、相手の必殺技の出かかりにカウンターぎみに当てるように出そう。また、素早く移動する手段として使うこともできる。



◀もっとも多用し、相手に有効な攻撃方法である

必殺技　強力で返されにくい必殺技がそろっている

毒霧　←→A



◀相手の起き上がりなどに当てたり、素早く接近してくる相手の必殺技封じに使える。これも多用しよう

ロケットアタック　↓↙←A



◀画面の端から端まで移動できる。しかも接近した状態から出すと、ほとんど相手はガードするしかないだろう

隠し技　コブラクランチ フットワーク

コブラクランチの長所は相手をつかんだ後も間合いが離れずに攻撃できること。フットワークは、素早く移動できる。

◀相手の反撃を避けるに使う





◀この必殺技は、間合いが離れす時の攻撃に使える

※「隠し技」のコマンドは未発表なので掲載してありません。



ギース・ハワード

世界異種格闘技戦を主催するサウスタウンの陰の支配者。日本に伝わる古武術を使う。

ストーリー上はとても強いことになっている。確かに対CPU戦で相手にすると非常にやっかいな敵である。だがしかし、隠しコマンドを入力して、いざ使っててみると、それほど強いという印象は受けないだろう。

使いこなすのが難しい

地上戦で相手に接近されると使える技は、足払いしかない。また、空中戦においても相手の攻撃に対する返し技は、ジャンプキックしかない。当て身投げをマスターするか、相手の出方に注意し、返し技を狙っていくしかないだろう。とても使いこなしにくいキャラクタだ。



◎足技が強く、迎撃用として主に使用することが多い

必殺技　積極的な技ではないが非常にキレの鋭さを感じせる

烈風拳　←↙↓↘→A



◎素早く飛んでいくので、この技を中心に攻めることになる。相手がカートしたらスライディングキックで接近する

[illegible]

この技も主に、相手との間合いをとるために使う。



◎相手のジャンプ攻撃を寸前で避けて、反撃することができる

隠し技　当て身投げ

相手がジャンプキックなどで攻撃をしかけてきた時に、瞬時にその技を体で受け止め、逆に投げ返してしまう。ギースにしかできない技である。



◎この時相手は空中で、静止している



◎ここから一気、投げてしまおう



◎ダメージが大きいので注意しよう

1P VS 2P
対戦モード
攻略編

では、お待ちかねの実戦編ともいえる攻略に突入しよう。主人公3人については、同キャラ対戦も含め全対戦相手についてそれぞれの闘いかたを考えてみた。その他のキャラクタについては総括的戦法と代表的闘いと感じる相手を1人選んで紹介した。ここで紹介した戦法が使えなくなるようなテクニックを身につけてもらえれば本望だ。

対COM戦や、対戦で使えるハメ技がありますが、真の攻略ではないと判断し紹介していません。対COM戦とは異なるプレイングは対応と判断で華麗に勝利してください。対戦者との技量の差によって闘いのポイントは大きく変化しますが、基本的に必殺技のコマンドを自由に入力できる同力量のプレイヤーの対戦を仮定して戦略を紹介しています。





テリー・ボガード VS テリー・ボガード



テリーの同キャラ対戦では、まさにパワーウェーブを使いこなしたほうが勝利をつかむ。

技に優劣はないので、相手の動きを先読みした攻撃が大切になってくる。試合開始直後にパワーウェーブなどで押していきたいところだが、堅実に闘いたいのであれば、少し下がって相手の動きを見定め、攻撃しよう。

パワーウェーブからの攻撃

対戦で一番使える必殺技は、おそらくパワーウェーブであろう。攻撃のパターンとしては、パワーウェーブからすかさずバーンナックルを出す作戦がある。もし相手がジャンプで避けようとしたならクラックシュートで迎撃するといった連続攻撃も有効である。クラックシュートは、中間距離から出すと瞬間的に相手の目の前に着地できるので、そこから素早く足払いにいくと見せかけ、ガードを誘い投げてしまおう。以上がテリーの基本的な攻撃方法である。

マスターしやすく華麗な攻撃法である。



↑まず、パワーウェーブを撃とう、そして



↑相手がジャンプキックなどで避ければ



↑このようにクラックシュートを当てるわけだ

防御からの反撃方法

同キャラ対戦で一番気をつけなければならないことは、つい相手と似たような闘いかたになってしまうことだ。それは、何を意味するかというと、攻めるにしろ守るにしろ、相手に直感的に次の手が読まれてしまうということだ。特に攻撃に転じる時などは、相手に狙われやすいので、防御から攻撃に転じる手を数パターン用意しておき、先読みされないように使い分けよう。



↑追い込まれた時の脱出には、バーンナックルがいい

また、テリーは投げの間合いが狭いが、かなり強力なので、逆にスキがあれば積極的に狙っていくのもひとつの手だ。



テリー・ボガード VS アンディ・ボガード



兄弟対決である。テリーとしては、兄貴のメンツを保つためにも負けられない試合だ。

アンディの連続攻撃の代表的なものとして、飛翔拳から空破弾にもってくるものと斬影拳から空破弾にもってくるものがある。この2つの攻撃パターンの迎撃方法をマスターしよう。アンディは、防御力が弱いので一気に攻めるのがポイント。

飛翔拳・空破弾パターン

戦術としては、できるだけ接近して闘うよう気をつけよう。すると相手は、飛翔拳などで攻撃してくるので、ジャンプキックで懐に入り込もう。この場合少しでもタイミングが遅れてしまうと空破弾で攻撃される可能性があるので、タイミングを逃した場合は、ガードして様子を見よう。クラックシュートを使う手もあるが、タイミングが微妙で一方的にダメージを受けてしまいやすい。懐に飛び込むことができたら、足払いからの投げを中心に闘っていこう。そして、相手が倒れたらパワーウェーブを起き上がりに当て、ガードしている隙にバーンナックルを叩き込み一気に倒してしまおう。



↑飛翔拳を撃って相手の動きを探ってくる



↑こちらがジャンプでかわしてしまった時には



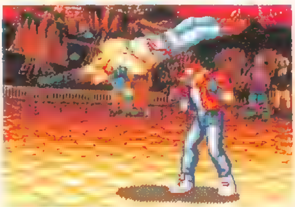
↑すぐに、空破弾で攻撃されてしまうというわけだ

斬影拳・空破弾パターン

斬影拳の特徴は、瞬時に間合いを詰めながら攻撃ができることである。よって空破弾と組み合わせて動きの早い攻撃をしかけてくる。空破弾については、一度ガードしてから、着地の隙を見て足払いを当てよう。斬影拳を連発する相手には、しゃがんでガードし、タイミングを見て足払いを当てる。斬影拳を必殺技で返してもいいのだが、相手の攻撃が早いのでかなり難しいだろう。



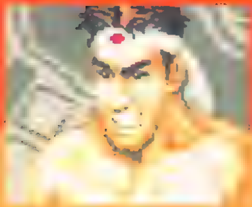
↑相手をかく乱するために斬影拳で飛び込み、相手のガードを誘った後



↑すぐに次は空破弾で相手の背後に回り込み、攻撃する



テリー・ボガード VS 東丈



しゃがみキックのスライディングに注意しながら接近戦に持ち込んでいくのが得策。

東丈がもっとも得意とするのは、ハリケーンアッパーで相手をジャンプさせ、そこにタイガーキックを当てるという戦法だ。テリーは、これに対してパワーウェーブで対抗し、下手にジャンプしないように気をつけて闘うのが基本。

接近戦にもちこもう

丈は、どちらかというと接近戦を得意としない、間合いが離れた状態が闘いやすいキャラクタである。多少の無理をしてでも懐に入り込んで闘ったほうが有利である。パワーウェーブを出した時に相手がガードしたなら、すかさずバーンナックルかクラックシュートで接近する戦法を使っていこう。



◐クラックシュートで一気に近づいて闘おう

端に追いつめて投げる

素早くクラックシュートで近づき、しゃがみパンチや足払いで攻める。画面の端に追いつめたら、バーンナックルを出し、そのまま投げてしまおう。ガードを固めようとする心理を突いて攻めるのだ。



◐接近した状態からバーンナックルを撃ち、それを相手にガードさせる



◐そこから相手の様子をみて少し前に移動し、一気に投げてしまおう

スライディングに注意

相手によっては、タイガーキックをガードさせて、そこから投げにくる場合がある。相手を投げ返すことも頭に入れて闘おう。ただ、逆に投げに見せかけた足払いのスライディングに連続でダメージを受けることもあるので、体力が少ない時は、ガードするほうが無難だ。



◐東は、接近戦では足技で攻めることが非常に多い



テリー・ボガード

VS リチャード・マイヤ



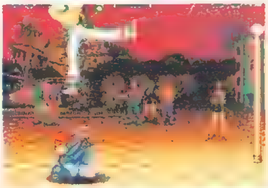
必殺技を出している時はとても危険。リチャードの足に巻き込まれないように闘おう。

リチャードの弱点は、必殺技を出している時の上半身にある。そこで、パトリオットローリングアタックに注意しながら、クラックシュートで押していく戦法がいいだろう。リチャードの足に注意しながら上半身を狙え。

基本的な闘いかた

相手の必殺技を出すように誘って、必殺技が出る前にクラックシュートを当てよう。倒れたら起き上がりにパワーウェーブが当たるように出す。

パトリオットローリングアタックは、しゃがんでいればかわすことができる。また、ハンドスタンドキックをジャンプキックの返し技として使ってくる場合もあるので簡単に飛び込まないこと。



○しゃがんでいれば当たらないので無理に返す必要はない



○通常のジャンプキックは、ハンドスタンドで返される

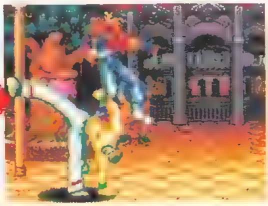
ダブルキックに注意

リチャードのスパイダーキックやハンドスタンドキックは、上半身が無防備になるので、たえずジャンプキックやクラックシュートで攻撃できる間合いをとって、反撃の準備をしておこう。

また、画面の端に追いつめられてしまった時には、ダブルキックからの投げという攻撃があるので注意しよう。ダブルキックの2発目は、当たらないで空振りするので、1発目がきた後に足払いで応戦しよう。



○接近されてからの、このダブルキックのフェイントに注意しておかないと



○リチャードは投げの間合いが比較的広く、このように投げられてしまう



○対応策として、足払いを出したり、投げ返しを狙ってみるのもいいだろう



テリー・ボガード VS

ダック・キング



技の種類がすくないダックとの対戦は、比較的楽な闘いだが油断は禁物。攻撃力は高いぞ。

ダックが主に使ってくる必殺技は、ヘッドスピンアタックとキャノンボールアタックの2つだけである。技の種類が少ないということは、攻撃パターンを先読みしやすいということで、比較的闘いやすい敵といえるだろう。

着地を狙い足払い

ダックのリーチは短いので、ジャンプした場合は、着地に足払いを当てる。余裕があれば、必殺技でもよい。また、倒れたら、起き上がりにパワーウェーブを当てておき、ジャンプキックやクラックシュートで攻めたてよう。守りにまわらず攻撃をしかけていこう。



⬆相手が着地したところに必ず足払いで攻撃をするように



⬆起き上がりにパワーウェーブを当ててガードさせて

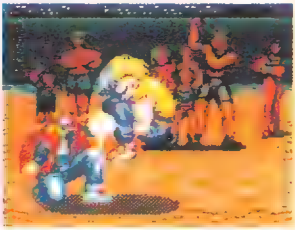


⬆そのスキに一気にクラックシュートで接近する

ヘッドスピンは防御しよう

もし端に追いつめられて、ヘッドスピンアタックを連発されるような状況に陥った場合。あわてずにガードを固めていよう。ガードをしていれば、ダメージを受けることはない。間違っても技を出しにいこうとは、思わないこと。一方的にダメージを受けてしまうだろう。ただし、接近した状態から相手が技を出そうとしている瞬間は反撃できる。

ダック戦で危険なのは、ヘッドスピンアタックを連発されることよりも、変な間合いからヘッドスピンアタックをいきなり出されることだ。そのことを忘れないように。



⬆ヘタに手を出すと一方的にダメージを受けることが非常に多い



⬆連発してこない相手ほど突然必殺技を出すことが多いので、動きに注意する



テリー・ボガード VS

タン・フー・ルー



一定のダメージを受けると巨大化するので2人の敵を相手にしている気持ちで闘おう。

巨大化前と巨大化後では、まったく別の闘いかたをしなければならない。巨大化前は主に相手のリーチが短いので、足払いやクラックシュートなどを多用して闘う。接近戦は、ダメージを受けやすいので、離れて闘うのがいいだろう。本来の闘いは巨大化後にあるので、危険なことはせずに体力を温存しておこう。



◆この状態の時は、無敵なので、攻撃しても無駄なだけである

巨大化後の闘い

豪快な旋風拳には圧倒されるが、しゃがんでいれば当たらないし、必殺技のライジングタックルとクラックシュートで返すことも可能である。

相手の戦法としては、こちらのジャンプ中に旋風拳を当てようとしてくるものがある。できるだけ地上で闘おう。また相手が倒れた時に、ジャンプキックで飛び込もうとしても旋風拳で返される場合がある。どうしても飛び込んでいくのであれば、早めのクラックシュートがいいだろう。



◆旋風拳は、しゃがんでいれば当たらない。相手がそのまま離れていくのを待って追撃しよう



◆相手が離れた間合いから旋風拳などで攻めてきた時は、早めのライジングタックルで撃墜できる

旋風拳の隙をつけ

相手の旋風拳の後の着地には、大きく隙ができる。そこを狙って足払いやパワーウェーブを当てていこう。

なかなかたたみ掛けることが難しいので、技を確実にヒットさせるように相手の動きをよく見て確実に攻撃していこう。できるだけ早くダメージを与えて巨大化から元の姿に戻してしまうようにしよう。



◆旋風拳の着地地点にパワーウェーブを出しておこう



テリー・ボガード VS マイケル・マックス



トルネードアッパーをいかにやり過ごすかが、勝負のキーポイントである。

パンチ力が強いマイケルだが、下半身の攻撃に弱く、接近戦でのしゃがみキックがウィークポイントである。懐に入り込めるかが勝負の鍵を握っている。

トルネードアッパーを消す

トルネードアッパーからガストストレートのコンビネーション攻撃が非常に怖い。闘いかたとしては、こちらもパワーウェーブで応戦し、トルネードアッパーを打ち消そう。隙を見て少し近づき、間合いを詰めたら足払いで攻撃しよう。相手のパンチ力は強く、地上だけでの打ち合いになるとまず負けてしまうだろう。

他の近づきかたとしては、相手のトルネードアッパーを見越したうえで、クラックシュートで近づく方法がある。



接近戦でトルネードをジャンプでかわそうとすると、ガストストレートがくる



飛び込む場合は、離れた間合いから早めにクラックシュートで飛び込もう

接近してからの攻防

マイケルは、しゃがみ系の攻撃に使えるものが少なく接近戦に弱い。しかもトルネードアッパーやガストストレートパンチは、相手が中間位置にいて初めて使える技である。以上のことから、絶えず接近し足払いを出して相手にガードさせる戦法が有効である。そうすれば、相手は必殺技のコマンド入力ができずに、防戦一方になってくるだろう。さらに、ガードさせた時、積極的に投げるのも手だ（ハメ技でないので投げ返されることもあるので油断は禁物）。

また、ボンバースローなどで、手前か奥の別のラインに飛ばされた場合、相手はすぐに移動してくるか、こちらが移動する瞬間を狙って攻撃してくる。タイミングを見て反撃に転じよう。



懐に入り込んだら、素早くしゃがみパンチで攻撃。マイケルは、接近戦に弱い



ライン移動の時に攻撃するなら相手より後に飛ぶようにしたほうがいい



テリー・ボガード VS

ライデン



まともに闘っていくとテリーは、かなり苦戦を強いられるに違いないだろう。

攻撃力も防御力もあるプロレスラーのライデンと闘うには、付かず離れず中間の位置をキープするように心がけよう。相手のペースにはまらないように注意。

確実にガードを固めろ

繰り出す技すべてが強力なので、堅固なガードなくしては、勝つことはほとんど不可能だろう。注意すべき技は、ロケットアタック。この技は、ガードしたつもりでいても、攻撃判定が横に広いせいか、ダメージを大きく受けてしまう場合がある。それを防ぐために、画面の端で逆ガード(相手方向に方向ボタンを押す)するか、中央部でしゃがんでやりすごすようにして闘うのが安全だ。もちろん必殺技を当てる余裕があれば、それで反撃するほうがいい。



ロケットアタックをガードするのは、難しい。この時は、右を押している



遠くからのロケットアタックは、しゃがんでいれば当たらないので、やり過ごしたほうが得策

中間位置で闘うこと

相手が近づいてこないように、パワーウェーブなどで、間合いをとって闘っていこう。ライデンは、巨漢のわりに、接近戦には意外と強く、特に足払いに威力がある。基本的な闘いかたは、パワーウェーブを出してガードさせてから、バーンナックルを当て、すかさず足払いにいく、といった方法でいいだろう。

ロケットアタックが恐いので、相手に反撃のチャンスを与えないようにして、一気に勝負をつけるようにしたい。

また、ライデンは、防御力があるので、相打ち覚悟で、こちらの必殺技に、足払いを当てようとしてくる場合がある。また、ジャンプキックの後に、こちらの背後に回り込むようにボディプレスを出してくる戦法もあることを覚えておこう。



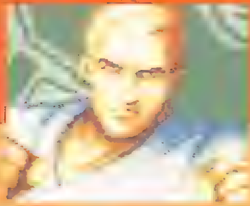
ライデンは体力も技の威力も強く、相打ち覚悟で闘ってくる場合が多い



この技もガードしづらく、一回でもくらうと連続でダメージを奪われやすい



テリー・ボガード VS ギース・ハワード



当て身投げに気をつけて、接近戦に持ち込めるように闘っていくようにしよう。

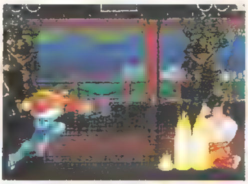
とにかくギースは、突然の攻撃ということができないので、クラックシュートをいつでもだせるように準備しておこう。

相手から仕掛けてくる攻撃はかなり強力ではあるが、冷静に闘えば、簡単に倒すことができるはずだ。

接近戦にもちこめ

COM戦と違い、相手がどれだけ当て身投げを狙ってくるかによって攻めかたが変わってくる。

相手が当て身投げを主体とした闘いでくる場合は、烈風拳などを出した後、何もしないで間合いだけを詰めてくるのですぐにそれとわかる。そんな時は、すぐにパワーウェーブを出し、ガードさせる。相手がジャンプした時は、クラックシュートで攻撃し、一気に攻め込もう。当て身投げだけに気をつけていれば、ギースといえども他の敵キャラクタと変わらないので恐がることはない。



⬆パワーウェーブをガードさせてから、バーンナックルで近づいていこう

普通に闘ってきた場合

では、ギースが当て身投げ以外の普通の攻撃で攻めてくる時の攻撃パターンを考えてみよう。ギースは、キックの攻撃力が強いので、できるだけ接近戦にもちこんで、足払いなどの技を当てようとしてくるだろう。そのために、相手は烈風拳で押しながら間合いを詰めて近づいてくるパターンになるはずだ。これは、他のキャラクタのように瞬時に近づく技がないためである。

そこで、手数では、テリーのほうが多いので、相手の烈風拳をパワーウェーブで打ち消した後に、クラックシュートなどで近づきパンチなどを当てて投げにもっていく攻撃をしよう。また、ジャンプキックで近づいてくる場合も、クラックシュートを当てよう。



⬆パワーウェーブと烈風拳が相殺しあった時には



⬆素早くクラックシュートで近づいていき



⬆相手に接近して、攻撃を加えるようにしよう



アンディ・ボガード

VS アンディ・ボガード



相手の攻撃パターンを読んで裏をかいて攻めていく闘いになってくるだろう。

同じキャラ対戦というわけで、技の数、威力は同じ。いかに相手の隙をついて、技を叩き込めるかが勝負ということになるだろう。

主な闘いかたは、飛翔拳でガード、またはジャンプを誘って、そこに斬影拳を当てていくという戦法だろう。そして、相手が、こちらにジャンプキックを出してきた時は、空破弾で攻撃する。

また、端に追いつめてからの斬影拳も効果的で、技が当たった後は、足払いなどの連続攻撃が決まりやすい。

返し技を狙っていけ

闘いに差がつくとすれば、それは返し技にあると思われる。攻めることも大事だが、防御にまわった時などは、非常に重要になってくる。特にアンディの場合は斬影拳で攻めてくることが多いので、足払いなどの返し技を使いこなしたい。

また、実際に接近戦にもちこまれた場合は、足払いだけでなく、少しでも早く反撃に移りたいので、さらに積極的で威力のある返し技で攻撃する必要がある。相手の斬影拳やしゃがみパンチなどは、すべて昇龍弾で攻撃しよう。アンディの必殺技の中で一番威力があり、攻撃範囲の広い技でもある。



◎斬影拳で攻め込むのは、アンディの常套手段である

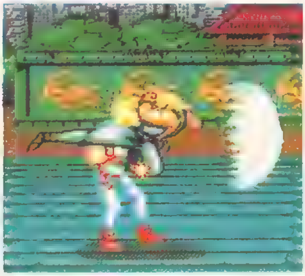


◎防御した後は、隙をみて反撃しよう

飛翔拳は早めにジャンプ

飛翔拳を飛び越えて攻撃する場合は、早めにジャンプをすること。少しでもタイミングが遅れると、空破弾の格好の餌食となってしまうからだ。

また、画面の端で相手の斬影拳をガードしてしまった時は、相手が投げにくる場合もあるので、投げ返すことも考えて防御するようにしよう。



◎相手の攻撃パターンを読むことも大事な戦法である



アンディ・ボガード VS テリー・ボガード



アンディとは、技の切れ、威力などのほとんど、どれをとっても互角の好敵手である。

テリーの攻撃は、パワーウェーブからのバーンナックルやクラックシュートである。パワーウェーブを一度ガードしてしまうと、そこから一気に攻められてしまう。それを防止するためにもパワーウェーブは飛翔拳で相殺するようにしよう。

パワーウェーブは飛翔拳で

テリーがパワーウェーブで攻撃してきたらできるだけガードしてしまうのを避け、飛翔拳を出してパワーウェーブを消してしまおう。そして、すかさず斬影拳で相手の懐に入り攻撃するのだ。

●相手のパワーウェーブと飛翔拳が相殺したら





●すぐに斬影拳で近づいて間合いを詰めていこう

素早い動きで闘え

アンディは素早い動きを得意としているので、とにかく隙をみて斬影拳で近づき、足払いや投げを狙っていこう。また、相手が防戦一方ならば、斬影拳を連続して出し、画面の端まで追いつめよう。そして、相手の返し技に注意しながら反撃の隙を与えずにガンガン攻めて一気に倒してしまおう。

とにかく受け身にまわってしまうとテリーは、かなり強いので相手の出方をよくみて闘うこと。

斬影拳から足払いなどの攻撃を何度か繰り返して、攻撃がパターン化しているように見せかけておき、しばらくしたら斬影拳の後に急に投げてしまう方法がある。投げ技は威力があり、闘いに勝つためにも重要な攻撃のひとつである。

●足払いなどを入れ、相手の動きの反応をみよう 足払いで返してくることもある





●そこで、ずっとガードしているようなら近づいていき投げてしまおう



アンディ・ボガード VS

東丈



ハリケーンアッパーを避けて懐に飛び込み、攻撃を仕掛けることになるだろう。

東丈の場合、必殺技のタイガーキックを出してきたところをガードすると、投げようとしてくることがある。また、スライディングキックから懐に入ってきて投げようとすることがある。必殺技がらみの投げ技に注意しよう。

斬影拳で押しまくれ

試合開始直後に斬影拳を出そう。相手がよほど警戒していない限り、技を返されることはない。最悪でも相手のガードを誘うことができる。

丈の必殺技、ハリケーンアッパーやタイガーキックなどは、コマンドの入力に若干の時間がかかる。それ対してアンディの斬影拳は、瞬時に出すことができるので、スタート直後などは、特に有効になってくる。たとえ失敗に終わったとしてもあわてることはない。

飛翔拳で様子をみる

とにかく飛翔拳を出し、相手の動きに応じて攻撃しよう。ガードした時は、斬影拳などで近づいて攻撃する。真上にジャンプした時やこちらに飛び込んできた時は空破弾で接近しよう。ただし、相手が着地した後はタイガーキックで反撃してくる可能性もあるので注意しよう。



飛翔拳を連発してようすをみて、ガードをしているようならそのまま端に追い詰めていこう



そこで相手がジャンプでかわしてきたらすかさず空破弾で相手に近づいて攻撃しよう

足払いを有効に使え

アンディの足払いは、他のキャラクタに比べ、攻撃の判定が少し上にあるようだ。相手が手前や奥の別のラインから接近するように飛び込んできた時などに、相手の攻撃を受けずに足払いで返せる。

またしゃがみパンチも強力なので、丈のタイガーキックが出る寸前に当てることができる。



アンディのしゃがみパンチは強力で、タイガーキックでも、このままの状態から返せる



あっさりと返せる。タイミングよくパンチを出そう



アンディ・ボガード VS リチャード・マイヤ



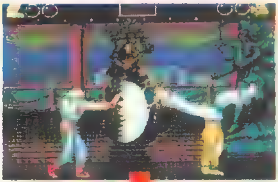
リチャードの必殺技に絶えず返しで攻撃を加えられるように準備しておこう。

リチャードの足技は、かなり威力がありジャンプ中での闘いでは、ほとんど負けてしまう。そこで、闘いかたとして考えられるのは、飛翔拳などで相手の動きを探り、相手の隙をついて斬影拳で攻撃するということになるだろう。

攻撃に対する返し技

リチャードの必殺技で、なによりも恐いのがパトリオットローリングである。まずは、比較的楽に返すことができる、パトリオットローリングアタック以外の必殺技の返しかたをマスターし、闘いに備えよう。

ハンドスタンドキックは、そのまま、飛翔拳を出せばいい。スパイダーキックは、タイミングをみながらジャンプキック、または昇龍弾を当てればいい。ただし、相手も簡単に返されることは、わかっているので、単発で出してくることはまずない。戦法としては、通常の攻撃で押していき、画面端に追いつめたところに出してくるパターンが多いだろう。



ハンドスタンドキックは、落ちついて飛翔拳で返すように



スパイダーキックも昇龍弾で簡単に返すことができる

パトリオット攻略

パトリオットローリングアタックは、移動手段に使ったり、遠く離れた間合いから、いきなり使うことのできる技だ。

中間の位置からの攻撃の場合は、しゃがんでいれば当たらないので、無理に必殺技で返すこともない。冷静にかわしてしまおう。パトリオットローリングアタックにさえ注意していれば、闘いの主導権を握ることができるだろう。

それ以外で覚えておくと有利なこととしては、リチャードのハンドスタンドキックジャンプは、平均で15回まで連続で出すことができるということ。

また、端に追いつめられて、ダブルキックを連発されると何をしていいのかわからなくなり相手に投げられることがある。冷静にしゃがみキックで返そう。



見た目は派手な必殺技だがしゃがんでいれば、それだけでいいのだ

アンディ・ボガード

VS ダック・キング





相手のヘッドスピンアタックを警戒しながら、的確に攻撃をしかけよう。

相手が多用してくる技は、ヘッドスピンアタックとキャノンボールアタック。瞬時に相手に近づきながら、ダメージを与えることのできる技だからだ。技を当てることに成功すると、ほとんどの相手は、これらの技を連発してくるだろう。

接近されたら要注意

ヘッドスピンアタックの連発をガードしていると、画面の端に追いつめられやすい。この技は近くで連発されると、反撃できないのでガードを固めよう。

飛翔拳で相手のヘッドスピンアタックを出させないようにするのが大切だ。後は、斬影拳で近づきしゃがみパンチ。



この状態からは、ヘッドスピンアタックを出すことができないのだ



アンディのしゃがみパンチは、強いのでかなり威圧することができる

注意すべき点

手前か奥の違うラインから相手のいるラインのほうに飛び込む場合には、スクリューアタックで攻撃されないように十分気をつけよう。また、飛び込む時は、相手の動きをよくみてから慎重に行動するよう注意しよう。

ダックと離れた間合いになった時には、ヘッドスピンアタックで近づいてくることが多いだろう。距離が開いたら、たえず飛翔拳を出して牽制しよう。

相手がキャノンボールアタックで攻撃してきた場合は、飛翔弾もしくは昇龍弾で攻撃していこう。



間近で出されると少しつらいか、間合いか開いた状態なら、このように接近されたとしても落ちついて対処できる



ダックは、かく乱させて攻撃をしかけようとするだろうか、落ちついていれば、簡単に返すことができる



アンディ・ボガード

VS

タン・フー・ルー



巨大化前の闘いでも気を抜くことなく、慎重に闘うことを忘れないように。

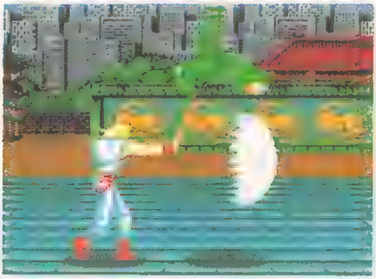
巨大化前は、気孔拳にさえ気をつけていれば、斬影拳を連発してもかまわない。しかし、大車輪脚の当てかたがうまい相手には要注意。飛翔拳などの遠距離まで届く必殺技を使って、なるべく離れた間合いで闘うようにしよう。

巨大化した時の攻撃力が高いので、できるだけ体力を残しておこう。

巨大化する前の戦法

相手のキャラクタは、リーチが短いが、必殺技を含め攻撃力が高い。相手は、主に離れた間合いから攻撃してくるだろう。

斬影拳に足払いを決められることは、ほとんどないが、飛翔拳の場合は、先読みされると大車輪脚で反撃をくらうことがあるので注意しよう。接近した間合いになった時は、しゃがみパンチや足払いで攻撃しよう。



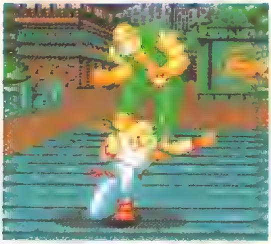
◯こちらの攻撃を読まれないように

巨大化後

巨大化する動作が終わるのと同時くらいに、飛翔拳を当てよう。残影拳や空破弾を当てる方法もあるが、タイミングが少しでもずれるとあっさり旋風拳で返されてしまう。

空中戦（ジャンプ中の闘い）は、不利なので、できる限り地上で闘うこと。たえず、旋風拳に注意しながら、飛翔拳をメインにした闘いにもっていこう。なお、旋風拳を密着してガードした場合、パンチを1.8発くらったのと同じだけのダメージを受ける。

相手の出す近距離からの深めのキックには、しゃがみパンチで応戦するのが確実である。



◯巨大化後のタン・フー・ルーは、足技が強いのだけれども、じつは、しゃがみパンチで返すことができる



◯絶対に旋風拳をガードしてはいけない　ガードしていてもダメージを受けてしまう　必ずしゃがんで避けること



アンディ・ボガード

VS マイケル・マックス



マイケルの必殺技のトルネードアッパーに空破弾で対抗しながら闘っていこう。

マイケルの得意とする戦法は、トルネードアッパーからのガストストレートパンチである。このトルネードアッパーをやり過ごし、どうやって、こちらのペースに持ってくるかが、攻略のポイントとなるだろう。

昇龍弾をうまく使え



⬆トルネードアッパーを空破弾で消す

たぶん相手は、こちらの出方をうかがいながら、様子をみてトルネードアッパーを出してくるはずだ。こちらもそれに応戦してタイミングよく空破弾を出していこう。トルネードアッパーをガードしてしまうと相手のペースにはまりやすいので注意しよう。

足技や斬影拳を使おう

マイケルはボクサーなので、主に通常の攻撃とジャンプ攻撃しか使えない。その弱点をつこう。戦法としては、トルネードアッパーを出した後に、相手がガストストレートで攻撃してくるところへ足払いを当てたり、隙をついて斬影拳を連発するという方法があるだろう。斬影拳がうまく当たれば、1発で2回ダメージを与えることも可能である。とにかく接近してしまえば、アンディのほうが強いので積極果敢に攻めよう。



⬆トルネードアッパーをガードした後で



⬆ガストストレートで攻撃してくるところを



⬆冷静に足払いで、返し技を狙っていこう

注意したい攻撃パターン

トルネードアッパーなどを接近した状態で出した後に、ガードを誘ってからボンバースローで攻撃してくる場合がある。これは、投げに相当する技で、ダメージが大きいので注意しよう。

またリーチが長いので意外なところでダメージを受けることがある。ガードが大切だ。危険を感じたら、しゃがんだ位置からの攻撃に変える必要があるだろう。



アンディ・ボガード VS

ライデン



ライデンには、多彩な攻撃方法があり、なかなか返すことができないので苦戦するだろう。

ライデンのドロップキックやボディプレスは、威力がありなかなか返すことができないだろう。しかし、ボディプレスの後の着地した瞬間には、足払いが有効なので狙っていこう。

また、相手が倒れたところに飛翔拳や斬影拳を当てておき、そこに今度は斬影拳を連続で出してみるのも効果的でよい。しかし、あくまでもこれは奇襲として使うべきである。

ロケットアタックに注意

ロケットアタックをたえず警戒して、飛翔拳で攻撃しよう。ここで注意することは、あるていど遠くの距離から飛翔拳を出すこと。近距離では、ドロップキックやボディプレスを当てられることがあるからだ。



接近した状態で飛翔拳を読まれると危険

その他の攻撃パターン

相手がロケットアタックを連発してくるパターンがある。これは、しゃがんでいれば当たらないが、余裕があるなら昇龍弾で攻撃しよう。

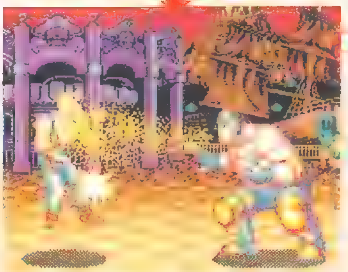
また、体力まかせに足払いを中心とした闘いをしてくる相手もいる。それからドロップキックで突っ込み、着地と同時に毒霧を吐いてくるパターンも考えられるので、相手のジャンプの後はよく注意して闘うようにしよう。



ロケットアタックを先読みして出さないと逆にくらってしまう



ドロップキックをガードする



意表をついて毒霧を吐く



アンディ・ボガード VS

ギース・ハワード



烈風拳の後いかに接近するかがギース攻略のポイントになってくるだろう。

ギースの闘いかたを分析すると、主に烈風拳などで相手をジャンプさせ、飛んできたところに当て身投げを狙う方法が考えられる。ギースは素早く動いて攻撃をしかけることができないので、必然的に返し技を主体にした攻めになるようだ。

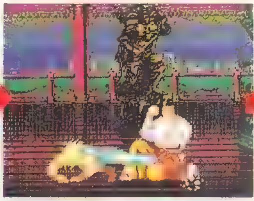
斬影拳で押していけ

試合開始直後は、少し様子をみて相手が、なにもしてこなければ、斬影拳を出そう。こちらが主導権をにぎり、常に技をガードさせていれば、相手は当て身投げにいくことができなくて、一気に端に追い込まれるだろう。

また、別の闘いかたとしては、飛翔拳を連発し、ジャンプしてきたところに昇龍弾を当てる方法がある。とにかく相手に当て身投げにいく時間を与えないようにたえず技を当てていれば、そんなに苦になる相手ではない。ジャンプキックなどで積極的に攻めてきた場合は、とりあえずガードを固め、しゃがみパンチや足払いを当てよう。



⇧失敗を恐れすに斬影拳で一気に接近してガードをさせる



⇧足払いなとの技を相手にガードさせるのだ、そして

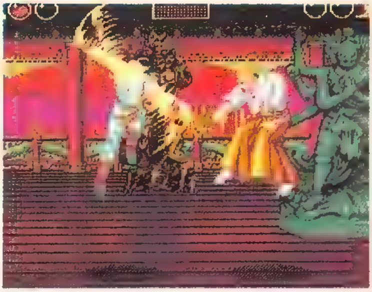


⇧そこから隙をついて再び斬影拳て端に追いやろう

空中戦が強い

アンディは、ジャンプ中のキックなどの攻撃が強いので、ジャンプ中に相手に打ち負けることはないだろう。空中戦では、昇龍弾を出して応戦して有利に闘っていこう。ギースの動きを封じることもできるだろう。

また、その他のポイントとしては、飛翔拳などを連発する時に、フェイントを交えながら闘うようにすることだ。より効果的に技が決まるだろう。

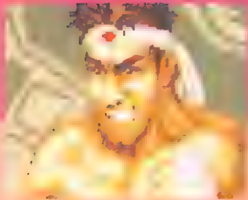


⇧上昇中は、ギースといえどもほとんど返すことができないであろう



東丈 VS

東丈



必殺技の応酬となり、先に技をガードしたほうが不利になり負けることになるだろう。

同キャラの対戦で最も大切になってくるのが、相手の裏をかくということである。こちらが考えていることは、常に相手も考えていると思っていたほうがいいだろう。相手がハリケーンアッパーを出してきた時にハリケーンアッパーを出していては、勝つことはできない。

しゃがんでスラッシュキックなどの必殺技を準備しているとみせかけて、スライディングキックにいくというような攻撃が大切である。後は、コマンドをいかに素早く入力できるかである。



◎スタート時には、ハリケーンアッパーを撃ちたくなる



◎とすると、相手も同じことを考えていれは次の攻撃も同じ

ハリケーンアッパーで攻撃

東の攻めかたの基本は、ハリケーンアッパーを連発して、相手のジャンプを誘い、タイガーキックの攻撃を当てるという戦法である。つまり先にハリケーンアッパーをガードさせたほうが主導権を握るのだ。そこで考えることは、ハリケーンアッパーを相殺してしまった場合に、次にどのような攻撃を仕掛けるかである。これは、その時の状況、相手の攻めかたにもよるが、ジャンプパンチや再度ハリケーンアッパーでの攻撃の裏をかきたい。いきなりタイガーキックやスライディングキックを連発して近づくのもいい。

そして、スライディングキックから投げにもっていく。またタイガーキックをガードさせてから、いきなり投げてもいいだろう。とにかく同じキャラクタで勝負するには積極的に多彩な攻撃をしかけていく必要がある。



◎いきなりのスライディングキックは、意外と効果がある



◎相手か動揺している間に投げにいくのがいい時も



東丈 VS

テリー・ボガード



受け身になると東はかなりあぶなくなる。スライディングキックの使いかたで勝負は決まる。

テリーに接近されるとかなり苦しい闘いになる。東の最も苦手とする相手だろう。テリーが得意とする攻撃パターンは、パワーウェーブを連打して、ガードしたらバーンナックルやクラックシュートで近づき攻撃する方法である。

パワーウェーブに押されるな

東としては、相手のパワーウェーブをいかにやり過ごすかが問題だろう。先読みして、ジャンプキックで攻撃できればいいのだが、相手がテリーなだけに、そう簡単にはいかない。とすれば、多少リスクはあるが、ハリケーンアッパーで応戦し、隙をみてタイガーキックで攻め込むのがいいだろう。うまく接近することができれば、そこからスライディングキックを連続して出してみよう。テリーが足払いで反撃しようとしていれば、みごとに当たる。



◆確実に接近していれば絶対にこちらの足払いのほうが強いので勝つ

着地爆裂拳

東には、強力な攻めかたがある。それは、飛び込むときにキックではなく、パンチを使うのである。そして、ジャンプパンチで飛び込むときにボタンを連打しておくのだ。つまり着地後すぐに爆裂拳が出るようにしておくわけだ。

この技は、相手がノーガードの時には、パンチと爆裂拳が連続で入ることもあり、ガードされていても爆裂拳でダメージを確実に与えられる。使い方としては、相手を倒した後の起き上がりなどにとても効果的な技である。

他にジャンプキックを深く腹に当てた後に、スライディングでさらに攻撃し、連続してダメージを与えるという戦法もある。テリーに対してこれらのコンビネーション攻撃で闘おう。



◆相手に重なるくらい深く飛び込むのがコツ



◆パンチは、少し早めに出して、Aボタンを連打するのだ



◆すると、着地と同時に爆裂拳がさく裂する



東丈 VS アンディ・ボガード



アンディの素早い動きついていけるか。そこが一番重要な攻略要素である。

アンディの動きは素早く、モタモタしていると一気に攻め込まれてしまうだろう。相手のスピードに惑わされないように闘っていこう。試合開始直後から攻めたててくるので防戦一方にならないように相手のペースを乱すよう心がけよう。

相手の動きをよくみよう

相手は主に飛翔拳の連発から斬影拳で攻めてくることだろう。飛翔拳は、縦に大きいので飛び越えて攻撃する時は、タイミングをみて早めに行動しよう。少しでも遅れてジャンプすると空破弾の餌食にされてしまうだろう。



飛翔拳はガードするとつらいので、先制攻撃をするようにしよう

相手の動きを止めろ

ハリケーンアッパーを出していれば、絶対に斬影拳で攻められることはない。相手がジャンプキックなどで、攻めてこない限り、ハリケーンアッパーの連発は有効な攻撃だ。そして、相手が反撃に間に合わずガードをした時に、タイガーキックで近づき攻撃しよう。その場合に気をつけることは、接近する時の攻撃に隙があると空破弾で反撃されてしまう。

スライディングキックから投げなどにもっていき、またすぐに爆裂拳をガードさせるという連続攻撃が効果的だろう。また、爆裂拳のフリをしてCボタンを連打すると楽に投げることができる。

また、相手に斬影拳などを連発されて、タイガーキックのコマンド入力が間に合わない時にも、スライディングキックを出そう。斬影拳は意外と弱く、しゃがみ攻撃で簡単に返すことができるのだ。



アンディの動きを止めることが重要になってくる



ハリケーンアッパーをガードした時がチャンスだ



接近してスライディングキックや投げで攻撃しよう



ガードをさせるだけでよい



東丈

VS リチャード・マイヤ



スライディングキックでリチャードの必殺技を封じ込めるようにしよう。

とても変則的な動きをする敵だが、こちらから飛び込んでいかない限りやられることはないだろう。リチャードの闘いかたは、主に返し技を主体にしたものになるだろう。パトリオットローリングアタック以外で、東より有利に闘える技を持っていないからだ。ただし、東が端に追いつめられた場合は別である。

ハリケーンアッパーを使え

試合開始からすぐにハリケーンアッパーを連発してもいいだろう。相手は、この技を飛び越えジャンプキックで攻撃してくるだろう。その際に気をつけることは、近距離からのハリケーンアッパーは危険だということだ。

少し離れた間合いからリチャードがジャンプした時は、前足を当てようとしてくる。これは、ガードして、着地の後を攻めればよい。しかし、近い間合いから前足と後ろ足ではさむように、東に、のしかかるようにジャンプキックしてきた時は、ガードしてもダメージを受けてしまいやすい。だから、それを防ぐために少し離れた間合いから出すようにしよう。



⬆足が当たる瞬間までよく見てガードの方向を決める



⬆ハントスタントキックは、下方が弱点である



⬆スパイダーキックは、逆に上方が弱点である

追い込まれた時の対応

リチャードの足のリーチは長く、画面の端に追い込まれると、なかなか抜け出せなくなることがある。もしも、画面端に追い込まれたなら慌てずにガードを固めておこう。

そして、隙をついて、相打ち覚悟でスラッシュキックを出そう。リチャードは投げの間合いが広いので相手が投げにくる前に早めに抜け出す必要がある。



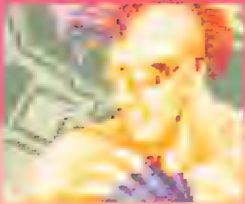
⬆このような状態で端に追いつめられると、東は少し闘いにくくなってしまう



⬆早くこの間合いから抜け出すためには、捨て身の攻撃が必要である



東丈 VS ダック・キング



中間位置での闘いは不利なので接近するか、離れて闘うか、どちらを取る。

主人公の3人についでバランスがとれているのがダックである。防御力が弱いがそれを補う攻撃力を持っている。できるだけ守りに回らないように注意しよう。急なスライディングキックがきたら、垂直ジャンプキックで対応しよう。

アタック攻撃の対策

ダックの攻撃で注意しなければならないのは、ヘッドスピンアタックよりもキャノンボールアタックだろう。

相手は、この技を移動手段に使ったりこちらのジャンプキックを迎え撃つ時に使ったりしてくる。だから、不用意に相手の懐へ飛び込んだりしないこと。また近距離からのヘッドスピンアタックにも気をつける必要がある。以上のことに注意し、じっくりと確実に攻めていけばそんなに苦戦せずに倒せる相手のはずだ。



◯この攻撃の後、着地したらスライディングキックで反撃しよう

基本戦法で闘おう

試合開始直後にいきなりヘッドスピンアタックで攻撃してくることがある。まずは、油断せずに少し様子をみながら、ハリケーンアッパーを連発しよう。

相手が遅れてジャンプキックできたならスラッシュキックを当てよう。

また、早めにジャンプでかわされてダメージを受けた時はガードを固め、投げに注意しながら様子をみる。



◯ハリケーンアッパーを出して必殺技を封じる



◯その後、遅れてジャンプ攻撃を仕掛けてきたら



◯間髪いれずにスラッシュキックで攻撃しよう

間合いが離れたら

敵との間合いが開いた時には、ハリケーンアッパーを出して攻撃しよう。

相手がジャンプして飛んできたならば、タイガーキックで応戦しよう。

ハリケーンアッパーをガードされたときには、スラッシュキックで間合いを詰めて攻撃していこう。



鬼丈

VS タン・フー・ルー



タン・フー・ルーの必殺技に特に注意して少しずつダメージを与えていこう。

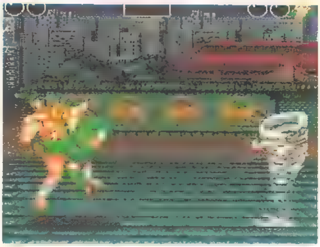
巨大化してからが、本来の闘いとなる。相手の攻撃は主に、旋風脚から突然出す旋風拳だろう。ジャンプキックなども非常に強く、かなりの強敵といえる。また、こちらのジャンプキックに旋風拳を当ててくるので、ハリケーンアッパーで相手を近づかせない闘いをしよう。



くれぐれも安易にジャンプキックで飛び込まないように

スタート時の闘い

隙をみながらハリケーンアッパーの連発で押してかまわないだろう。巨大化した時の闘いに備えて、あえて接近戦に持ち込むことはせず、離れた間合いから攻めていこう。相手の攻撃で気をつけたいのは、大車輪脚の攻撃だ。特にハリケーンアッパーを出す時は、要注意。



大車輪脚は、意外と威力が強いので使える

巨大化後の闘い

まず、巨大化が終わる瞬間にハリケーンアッパーがうまく当たるよう、タイミングを見計らって出しておこう。

それから、再度ハリケーンアッパーの連発を開始する。すると相手は、旋風拳を出せなくなるので、旋風脚で相打ちを狙ってくるか、ジャンプキックでよけてくるだろう。

相打ちを狙った旋風脚の場合は、そのまま続けてハリケーンアッパーを出したほうがいい。ジャンプで飛んできた時は、間合いによって対応が異なる。

近い場合は、一度ガードして相手の様子をみよう。間合いが遠い場合は、タイガーキックを当てにいこう。



ハリケーンアッパーをこのまま出す



相打ちの時も、そのままハリケーンアッパーを撃ち続けるように



東丈 VS マイケル・マックス



ガストストレートが非常に強力で東はそれを防御した後に反撃にうつれるかどうか。

マイケルは、リーチが長く、パワーもあるのが特徴だ。そこで、相手の戦法は以下のようなものになるだろう。まずは、トルネードアッパーを出してドンドン押して間合いを詰め、反撃の隙を与えずに、そこからガストストレートパンチを叩き込む。そして、こちらが、ガードをしている隙にボンバースローで攻撃するというものだ。

できれば、東は、マイケルの弱点の下半身を攻め、しゃがみパンチやスライディングキックで応戦したいところだ。



端に追いつめてガストストレートをガードさせる



そのまま、ボンバースローで投げる。強力な技である

うまく接近しよう

相手は常にトルネードアッパーを連発して攻めてくるはずなので、最初からハリケーンアッパーを出して応戦しよう。

技が相打ちで消えた後の攻撃は、お互いの技の読み合いになってくる。東は、飛び込んでいくより、素早くタイガーキックで相手に接近し、スライディングキックやタイガーキックを当てるのがいい。相手が倒れたら、起き上がりに爆裂拳を出しガードさせる。しゃがみキックを当てるのは非常に有効な攻撃方法だ。



ハリケーンアッパーを出している最中に次の攻撃を考える



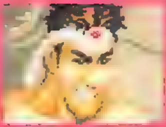
ガストストレートがくる前にタイガーキックを出す

このパターンが危険

近い間合いの時にトルネードアッパーとハリケーンアッパーが相殺した場合、無理にまたハリケーンアッパーを出そうとしないこと。技の出始めにガストストレートパンチを当てられてしまう。

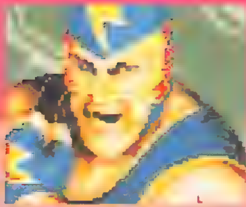


中間の位置から必殺技を出すというのは、自殺行為



東丈

VS ライデン



迎撃用必殺技は、ほとんどボディプレスで封じ込まれてしまう。かなり苦しい闘いになる。

巨漢のわりには、身ごなしが軽く、接近戦にも強い。特に足払いが強く、画面の端に追いつめられると、とても苦しい闘いになってしまうだろう。

必殺技では、突然のロケットアタックが恐い。ライデンの闘いの特徴は、ドロップキックやボディプレスなどの空中技ともいえるジャンプからの攻撃の多用である。これらの攻撃に対しては、パンチやキックで返すのは無理なので、かわして、着地したところへスライディングキックで反撃するようにしよう。



攻撃の威力が横に広いため防御しきれないことがある



ボディアタックの攻撃判定は、腹の先端にある

近距離で闘う時の間合い

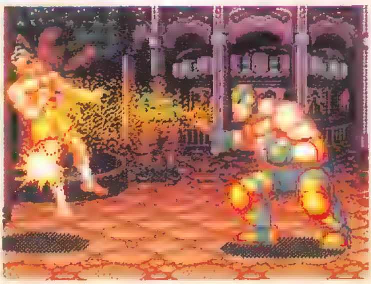
ハリケーンアッパーを何発かガードさせた後にスラッシュキックなどで近づき、しゃがみパンチを当てて、投げよう。相手がドロップキックやボディプレスで攻撃してきた時は、必ず防御すること。また、接近した時の間合いは、相手の足払いがギリギリ当たらない位置がいい。



この間合いで先読みされないように攻撃すること

この技に注意しよう

ドロップキックやボディプレスをガードした後で、相手が足払いにくるとみせかけ、投げにくることがよくあるので、ガード後はしゃがみパンチなどを出してそれを防止しよう。また、ドロップキックなどを連続でガードした時に、その後に投げにいくと思わせて、毒霧を吐いてくるパターンもあることを忘れないようにしよう。

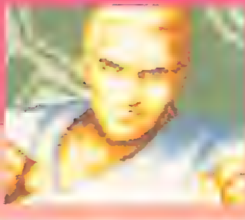


攻撃範囲が広く、ついダメージを受ける



東丈 VS

ギース・ハワード



接近すれば主導権は東にある。攻撃の手をやすめることなく攻め続けろ。

ギースの攻めかたは、烈風拳で相手のジャンプキックを誘い、そこに当て身投げか、ジャンプキックを出す以外にない。後は、こちらのハリケーンアッパーなどを飛び越え、ジャンプキックで攻撃し、足払いから投げるくらいのことしかできないだろう。

瞬時に相手に接近して攻撃を加えるといった戦法ができないのは、素早い移動ができる必殺技を持っていないからだ。他のキャラクタと比較すると闘いやすい敵といえるだろう。

当て身投げを狙っている相手であれば、ハリケーンアッパーを連発して、ガードさせよう。そこから、タイガーキックで攻めこみ、しゃがみパンチなどを当てて、当て身投げを完全に阻止しよう。

また、隙をみてタイガーキックから投げにいってもいいだろう。そして、すぐに移動して爆裂拳をガードさせよう。相手が当て身投げを狙いすぎている場合、わりと楽に倒せるだろう。



↑とにかくハリケーンアッパーをガードさせるように



↑タイガーキックで攻めこみ、相手に再度ガードをさせるようにしよう



↑相手をガード状態にすれば、当て身投げかこない

積極的な戦法の場合

ギースはジャンプキックに威力があるので、ハリケーンアッパーを先読みされると飛び込まれ、闘いにくくなる。フェイントなどを混ぜて、飛び込みにくくしてから、東の基本攻撃で攻めるようにしよう。また、ジャンプキックをガードしたときは、着地に足払いか、投げだ。



↑確実に相手の攻撃をガードした。その後には



↑すぐにしゃがんで、足払いの防御を誘い



↑相手がしゃがんでガードをしたところを投げる



リチャード・マイヤVS

リチャードは他のキャラクタを使用したあとでは、かなり操作に違和感を持つほど攻撃パターンが独特だ。闘いかたとしては、相手のジャンプ攻撃に対して常にハンドスタンドキックで応戦できるようにしておく。また、相手を端に追いつめた時は、ダブルキックで、プレッシャーをかけ隙をついて投げる。

起き上がりにハンド

使いかたによっては、ハンドスタンドキックは、ライデンや巨大化後のタン・フー・ルーなどの大きなキャラクタに有効な技になる。起き上がりに出すと、ガードをしてもダメージを与えられる。



●この技の最中に次の攻撃を考えておくようにしよう

挟み股当て

近距離からのジャンプキックで相手にのしかかるように当てる。ガードさせる方向をわかりにくくさせてダメージを与える戦法だ。使うタイミングとしては、相手の起き上がる瞬間や必殺技を出す寸前が有効である。



●この時、相手はガードする方向がわからなくなるだろう

フットワークを使え

画面中央の接近戦では、リチャードは相手にダメージを与えても連続して攻撃をヒットさせていくことが困難だ。反撃されることも多いだろう。

そこで、重要になってくるのが、フットワークで、危なくなったら素早く間合いを開けることができる。



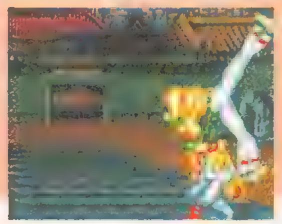
●攻撃し、攻めこむと見せかけて



●すぐにバクテンをして、反撃されないように逃げる

対アンディ戦

アンディのガードは固く、しゃがみパンチが強い。そこで、ジャンプして上からの攻撃でダメージを与えるようにする。パトリオットも有効だ。



●ガードの固いアンディには、この技で接近して攻撃する



ダック・キングVS

ヘッドスピンアタックやキャノンボールアタックは、とても連発しやすく、相手に返されにくいので、多用できる技である。中間位置よりもう少し近い距離まで近寄って連発すると相手は、なにもできずに防戦一方になるだろう。

ヘッドスピンアタック

このヘッドスピンアタックやキャノンボールアタックは、もちろん攻撃手段として使えるのだが、その他に素早い移動や回避手段としても使える。有効な使いかたとしては、相手に一度ヘッドスピンアタックをガードさせ、その後一瞬攻撃をやめ、すぐにキャノンボールを出す。こちらが攻撃をやめた時点で相手が反撃にかかろうとしていれば、ダメージを与えることができる。相手の隙をついて意外な時に突然出そう。



ヘッドスピンアタックをガードさせ動きをさぐるのがいい



反撃をしようとしていればキャノンボールアタックを出す

ヘッドスピン抜け

この戦術をうまく使っていくことが闘いに勝利するための重要な要素となるだろう。特に対ライデン戦の時は、相手はボディプレスやドロップキックなどで攻めてくることが多い。通常攻撃では、着地をスライディングキックで返すしかなく、追い込まれた時はこの技で逃げてしまうか、ライン移動でよけよう。



追いつめられた時は、ジャンプ攻撃に対処しておく



タイミングをみて逃げ、逆に反撃の準備をしておく

対ライデン戦

通常は、ライデンが足払いで攻めてくる。ダックとしては、この足払いにタイミングを合わせてキャノンボールアタックを出し、相手の背後を攻撃するのがいい。



接近してからの足払いに気をつけつつ、さらに相手との間合いを詰める



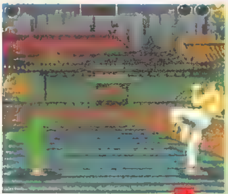
相手の背後に回り込むような感じで飛び攻撃するのだ

タン・フー・ルーVS

タン・フー・ルーは巨大化前と巨大化後で2通りの闘いかたがある。できるだけ巨大化前に相手にダメージを与えておきたい。それには、まず、離れた間合いから相手のジャンプ攻撃などに、返し技を狙っていくのがいいだろう。

巨大化前の戦法

身軽な動きで相手を翻弄して、できるだけ離れた間合いで闘う闘い方がいいだろう。ジャンプキックや足払いに比較的威力があり、アンディの斬影拳やテリーのバーンナックルなどに足払いが使える。その他に、接近戦に持ち込まれた場合は、隙をみて気孔拳などで間合いを離す。また、ダメージ覚悟で投げを狙ってみるのも意表をついていていい。



◎頭上に落下できれば、相手は返すのか難しくなってくる



◎相手の動きを見てタイミングよく出す



◎相手より少し遅めに飛んで攻撃する意外と威力がある

巨大化後の戦法

闘いの中心となるのが、この巨大化後である。主に必殺技の旋風拳などは、相手のジャンプ攻撃の返し技として使う。

旋風脚は相手を端に追いつめた後に、反撃を阻止するために使用したり、旋風拳を出すための布石として使用する。技を出すタイミングとしては、相手の必殺技が出る寸前に当たるくらいがタイミング的にちょうどいい。



◎相手に接近させないためにも使用する



◎ほとんどが無駄な攻撃となる

対ライデン戦

巨大化前は、勝負にならない。巨大化した後は、相手をダウンさせたところに旋風拳をガードさせ、少しずつ体力を奪っていこう。後は、いきなり出すこと。



◎[illegible]



◎[illegible]



マイケル・マックスVS

マイケルの最も得意とする戦術は、トルネードアッパーを出し、ガストストレートパンチで接近して相手に圧力をかける方法である。

逆に不得意なのは、接近戦である。相手に近づかれ、足払いをされるとリーチの短い下からのアッパーしか返せる技がなく、そのほとんどがかえりうちにあってしまう。できるだけ離れた間合いで闘うようにすること。

トルネードアッパー

このトルネードアッパーをいかに相手にガードさせ端に追いこむことができるかが、勝負の鍵を握っている。それには、相手の動き、特にカウンター狙いの必殺技に注意しつつ一気に端に追いつめるように攻めていくのが大切だ。



この必殺技なくしてマイケルに勝利はありえない。それくらい重要な技

ガストストレートパンチ

単発で出して効果がある場合もあるが、ほとんどが上のトルネードアッパーと併用したコンビネーション攻撃として使われることが多い。ガストストレートパンチの特筆点としては、相手を攻撃しながら間合いを瞬時に詰められることである。



トルネードアッパーと同時に出すことができれば、相手は脅威だ

対テリー戦

マイケルの苦手とする相手で、特に接近戦で足払いを連発されるとほとんど応戦できなくなる。テリーはまた、動きも多彩で離れた間合いから攻撃を仕掛けることができる。闘いかたとしては、できる限りトルネードアッパーで押していき、ジャンプ攻撃を誘い、そこにガストストレートを叩きこむ方法がいい。また、マイケルには、フットワークがあり、危なくなれば、前にでも後ろにでも相手の攻撃を避けることができる。

必殺技を出してガードさせてから





逃げられないようにジャンプパンチ

ボンバースローで一気に倒してしまえ





ライデンVS

巨体を利用して捨て身の力技、ドロップキックやボディプレスで攻撃する。また、相手が接近してきた場合でも足払いが強く反撃されにくい。

ライデンには、他にも多彩な攻撃方法があるので、うまく使い分けよう。

ロケットアタック

この技を突然出すと、相手は瞬時に対応できない。使い方は、相手が攻撃を仕掛けてこない時は、主に接近手段として使い、また近距離で相手の技の出る瞬間にタイミングよく出すとより効果的な攻撃となる。



⬅このような接近した状態から出すと相手は返すことができず、防戦一方となるだろう

ボディプレス

対戦においてこの攻撃方法は、非常に多用できる。相手が倒れた時などは、起き上がりに当て、また接近戦では、相手のジャンプ攻撃の返し技として使用できる。攻撃の出しかただが、ライデンの腹の部分が相手の頭上に当たるように飛び込んで当てること。

そして、大切なのは、ボディプレスの最中、絶えず次の攻撃を考えておくこと。連発してもいいし、投げにいくのもいい。また、毒霧をガードさせるのもいい方法だろう。いろいろなパターンの攻撃で相手をかく乱しながら闘おう。



⬆ボディプレスで接近



⬆ガードできずにやられる



⬆フェイントをかけて投げる

対タン・フー・ルー戦

巨大化後のタン・フー・ルーは、ライデンにとって闘いにくい相手となるだろう。旋風拳でガード状態からでも少しずつ体力を奪われる。近距離の間合いの時の垂直ジャンプキックもダメージが大きいのでガードすること。



⬅巨大化する瞬間、相手に近づき攻撃のタイミングを待つ



➡毒霧をガードさせドンドン押していこう



ギース・ハワードVS

ギースの攻撃のパターンは、相手のジャンプキックや必殺技に当て身投げを狙っていく方法と烈風拳を出し、相手がよけて飛んできたところにジャンプキックを当てる方法がある。他に烈風拳の後スライディングキックで相手に接近する方法もある。基本的には足技で攻め、スキがあれば当て身投げを狙うのがいい。

ガード

ギースの必殺技の烈風拳は、射程距離が長く画面の端から端まで飛んでいく。そこで、離れた間合いを保ち、烈風拳を連発。素早く出せるので、相手は近よれない。もし、ジャンプで飛んできたらこちらも相手めがけてジャンプキック。



特にスライディングキックに注意しないと連続でダメージを受ける

当て身投げ

最も他のキャラクタと違う攻撃方法が当て身投げである。当て身投げを確実に決めることができるようになれば、相手は簡単に飛び込んでこれなくなる。

では、当て身投げが有効に使えるのはどんな時だろうか。試合開始直後など先制攻撃を相手が仕掛ようとする時。烈風拳をこちらが出すだろうと先読みして飛んできた時である。その他に離れた間合いから必殺技などで一気に接近しようとした時なども狙える。



スタート時のジャンプ攻撃



離れた間合いからのキック



必殺技で接近してきた場合

対リチャード戦

一番闘いやすい相手リチャード。攻めかたもさまざまなものが考えられる。烈風拳でジャンプキックを誘って、当て身投げやジャンプキックを当てる方法と烈風拳の後スライディングキックで接近し攻撃する方法などである。



烈風拳は、速くて威力もある。連発して相手を追い込もう

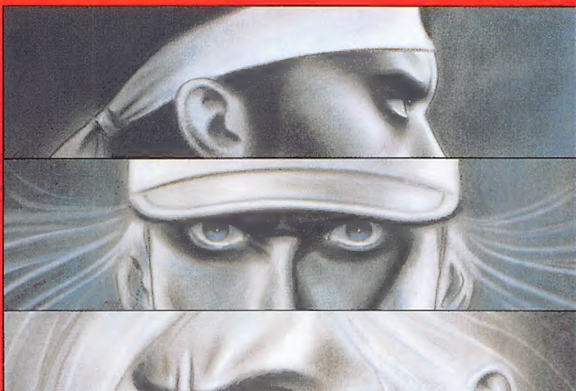


そこからスライディングキックで接近し攻撃

平成５年５月15日発行（毎月１回15日発行）第５巻第５号（通巻39号）

餓狼伝説™

宿命の闘い
攻略ガイドブック
KING OF FIGHTERS



メガドライブFAN
5月号特別付録②